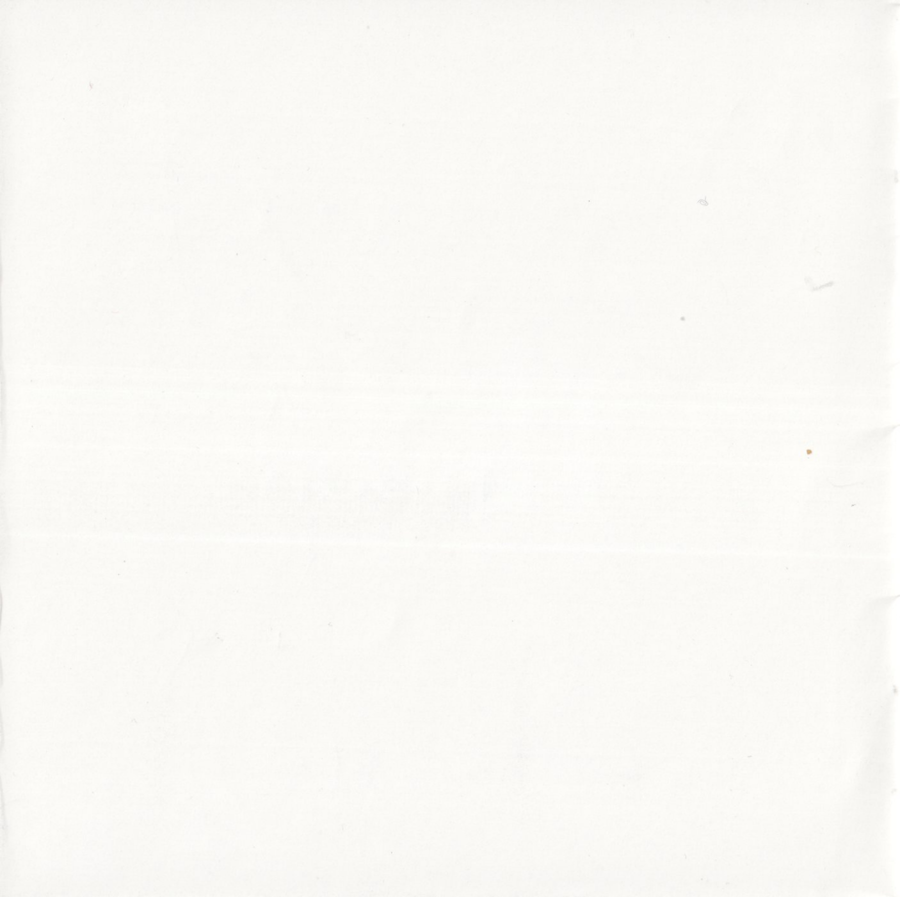
THE 11TH HOUR

Das Nachfolger von 7th Guest™

Deutsch









The sequel to The 7th Guest™

EPILEPSIE-WARNUNG

Einige Menschen leiden unter epileptischen Krämpfen oder Bewußtseinsstörungen, wenn sie im täglichen Leben gewissen blinkenden Lichtern oder Lichtmustern ausgesetzt werden. Bei diesen Menschen können eventuell auch Lichtmuster in Fernsehbildern zu einem Anfall führen, oder sogar bestimmte Videospiele. Dies kann auch bei Personen auftreten, die niemals zuvor einen epileptischen Anfall hatten.

Wenn bei Ihnen oder einem Ihrer Angehörigen jemals unter dem Einfluß blinkender Lichter Anzeichen von Epilepsie aufgetreten sind, sollten Sie vor dem Spielen Ihren Arzt befragen.

Wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spiels entsprechende Symptome auftreten - Schwindelgefühl, Verschwimmen vor den Augen, Muskel- oder Augenzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe -, beenden Sie das Spiel SOFORT, und suchen Sie Ihren Arzt auf.

CONTENTS

4 Willkommen in meinem Haus

6 Spielvorbereitungen
Soundkarten
Empfohlene Hardware

6 The 11th Hour starten
Schnellstart
Zum Thema Windows 95

8 Der Startbildschirm
The 11th Hour spielen

9 Einstellungen der Spielumgebung
Lautstärkeregler
Audio-Balance

10 Symbole

12 Anzeige und Bedienung des GameBooks

16 Die Schatzsuche

16 Die Rätsel

17 Ein Spielchen mit Stauf

17 Ihre Verbündete

18 Hilfe in Problemfällen
Falls *The 11th Hour* nicht startet, wenn Sie „GO“ eingeben
Wenn das GROOVIE-Logo erscheint, aber das System dann abstürzt
README
Digitale Audio-Hardware nicht korrekt konfiguriert
Vesa 2.0

19 Der Ton bricht zusammen
Die Pflege Ihrer CDs
Wenn nichts mehr hilft

20 Technischer Kundendienst

21 Das Team

26 Garantie

„WILLKOMMEN IN MEINEM HAUS“

In einer ruhigen Ecke des Bundesstaates New York, am Ufer des Hudson River liegt Harley, eine Kleinstadt, in der das Übernatürliche einmal Wirklichkeit geworden sein soll. Ein ungewöhnlich ruhiger Ort, wo mitten im Elend der Großen Depression ein rätselhafter Industrieller namens Henry Stauf ein Spielzeug-Imperium errichtete...

Nur wenig ist über dieses mysteriöse Genie bekannt. Man weiß nur, daß er unglaubliche Spielzeuge aus seinen Träumen erschuf. „Ein Stauf-Spielzeug ist ein Spielzeug für's Leben“, so hieß es, und bald gehörten seine Produkte zu den gefragtesten und berühmtesten Spielzeugen der Welt.

Stauf wurde reich und baute sich ein Zuhause - ein bizarres Anwesen, das aus einem Traum zu stammen schien. Doch dann kam der tödliche Virus - eine Infektion, die nur die Kinder umbrachte, ihnen das Leben raubte, während sie sich im Fieberwahn im Bett umherwälzten und sich an ihre Stauf-Spielzeuge klammerten. Und plötzlich, ohne ein Wort der Erklärung, schloß Henry Stauf die Pforten von „Staufs Wunderwelt-Spielzeuge“...für immer.

Zurückgezogen und abgeschlossen von der Welt sperrte sich Stauf in seinem Anwesen ein, verborgen in dunklen Schatten und unergründlichen Geheimnissen. Über Jahre hinweg ruhte das Anwesen still und vergessen, und man hörte nichts mehr von Henry Stauf. Überhaupt nichts.

Bis Stauf eines Abends sechs Gäste einlud, die Nacht in seinem Haus zu verbringen. Jeden davon lockte er mit dem Versprechen, ihm seinen geheimsten Wunsch zu erfüllen...

Niemand weiß, was sich hinter den Wänden von Staufs Anwesen abspielte in jener dusteren Nacht. Doch von keinem der Gäste hat man jemals wieder etwas gehört oder gesehen. Und Henry Stauf scheint in den Räumen seines steinernen Geschöpfes, den Fluren und der Luft des Hauses selbst verschwunden zu sein.

Es ist jetzt 1995, und Sie schlüpfen in die Rolle von Carl Denning Jr., einem Reporter, der für die Fernsehreihe „Ungelöste Fälle" recherchiert. Ihre Produzentin und frühere Geliebte Robin Morales ist unter mysteriösen Umständen verschwunden, während sie Hintergrundmaterial über die Serie von grausamen Morden sammelte, die die sonst so ruhige Kleinstadt Harley in Atem hält.

Ihr einziger solider Anhaltspunkt ist ein tragbarer Computer, ein sogenanntes GameBook, das Ihnen postlagernd nach Harley, N.Y, zugestellt wurde. Vielleicht hat Robin ihn geschickt. Vielleicht ist es aber auch das Werk von Stauf selbst, der seine Manufakturkunst auf den Stand der 90er Jahre gebracht hat?

Sie entschließen sich, noch in derselben Nacht nach Harley zu fahren und direkt zu Staufs Anwesen zu gehen, um nach Robin zu suchen. Dort finden Sie zunächst nichts anderes vor als eine verlassene, verfallene Inneneinrichtung voller Artefakte aus einer längst vergangenen Epoche. Doch nach und nach stolpern Sie über immer mehr unappetitliche und schreckliche Hinweise, und vielleicht finden Sie sogar mehr, als Sie sich jemals hätten vorstellen können - viel mehr!

Wenn Sie alle wichtigen Tatsachen herausgefunden, alle Geheimnisse gelüftet und die vielen Rätsel in den wettergegerbten Mauern des Stauf'schen Anwesens gelöst haben, dann müssen Sie noch eine weitere, schwere Entscheidung treffen. Es wird eine Entscheidung sein, mit der Sie für den Rest Ihrer Tage leben müssen - wie viele oder wenige das auch immer sein mögen...

ZU BEGINN

Um The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest' spielen zu können, muß Ihr System die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

COMPUTER:	IBM & 100% kompatibel
BETRIEBSSYSTEM:	Windows '95 oder Microsoft MS-DOS 5.0 oder höher
PROZESSOR:	Minimal:486DX2/66Mhz Empfohlen: Pentium
CD-ROM LAUFWERK:	Double Speed mit einer konstanten Datenübertragungsrate von 300k/sec.
MEMORY:	8 MB RAM Hauptspeicher
FESTPLATTE:	4 MB Speicherplatz
UNTERSTÜTZTE SOUNDKARTEN:	SoundBlaster™ und 100% kompatible, Roland™ Soundkarten, Media Vision™ Soundkarten, Gravis Ultrasound™ und 100% kompatible
GRAFIKKARTE:	Local-Bus Grafikkarte die mehrere Tausend Farben darstellen kann
EINGABEGERÄT:	Microsoft oder 100% kompatible Maus
SONSTIGES:	Gute Lautsprecher

The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest unterstützt die folgenden Soundkarten:

Die Roland Midi-Karten MT-32, LAPC-1, Sound Canvas, SCC-1, RAP-10, SoundBlaster (und kompatible Soundkarten), SoundBlaster Pro/Deluxe, SoundBlaster 16/ASP, SoundBlaster AWE 32, Pro Audio Spectrum (und kompatible Soundkarten), Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape.

EMPFOHLENE HARDWARE:

Pentium Prozessor empfohlen.
8MB RAM.
16 bit General MIDI kompatible Soundkarte.
Local-Bus Grafikkarte (für 16 bit „high-Colour“ Darstellung) mit 2MB.
PCI Grafikkarte (für 24 bit „True Colour“ display).
CD ROM Laufwerk mit einer Transferrate von 300k pro Sekunde.

THE 11TH HOUR STARTEN

Schnellstart

Wenn Sie früher schon mal The 7th Guest auf Ihrer Festplatte installiert haben, kann *The 11th Hour* den Installationsvorgang beschleunigen, indem es die Konfiguration aus der Datei GROOVIE. INI im Unterverzeichnis ID\T7G übernimmt.

The 11th Hour kann auch Konfigurationsdateien der meisten anderen, populären Spiele entdecken und benutzen.

Start von The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest

Legen Sie die erste CD von *The 11th Hour* in Ihr CD-ROM-Laufwerk (weil das Programm nämlich entschieden schlechter läuft, wenn sie die CD ins Diskettenlaufwerk zwängen), und wechseln Sie zur Eingabeaufforderung für dieses Laufwerk (üblicherweise „D:").

Tippen Sie das Wort „go" ein, und drücken Sie die RETURN-Taste, um das Spiel zu konfigurieren und zu starten.

Nach der Konfiguration können Sie *The 11th Hour* von jeder der CDs laufen lassen.

Bei zukünftigen Besuchen in der Welt von *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* brauchen Sie nur die oben angeführten Befehle einzugeben.

Zum Thema Windows 95

Sobald Sie die erste CD des Spiel in Ihr Laufwerk einlegen, startet *The 11th Hour* automatisch.



Wenn Sie das Spiel beenden, die CD aber im Laufwerk lassen, bleibt ein Icon auf dem Bildschirm sichtbar. Wenn Sie es anklicken, können Sie *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* erneut starten.

Der Startbildschirm

Sobald *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* einmal konfiguriert ist, erscheint der Startbildschirm. Hier können Sie in Menüs verschiedene Einstellungen vornehmen. Sie können entweder *The 11th Hour* starten, sich *The Making of The 11th Hour* ansehen oder sich die Vorschau auf die nächsten Titel von Trilobyte anschauen. Sie können aber auch die Audio- und Grafik-Konfigurationen ändern oder die neuesten Informationen in einer README-Datei lesen.

Monitorjustierung und Spielstart

Nach dem Start von *The 11th Hour* erscheint der Testbildschirm zum Justieren Ihres Monitors. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, damit Sie die richtige Einstellung bei Kontrast und Helligkeit haben und so *The 11th Hour* noch besser genießen können.

Nachdem Sie auf das „X“ im Auge des vorderen Totenkopfes geklickt haben, beginnt das Spiel.

Wenn Sie *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* zum ersten Mal spielen, können Sie sich die Einleitung in voller Länge ansehen. Wenn Sie zuvor schon einmal gespielt und Ihren Spielstand abgespeichert haben, erscheint das GameBook, und ein Auswahlbildschirm bietet Ihnen die folgenden Möglichkeiten an:

Wählen Sie ENTER, um eine neue Runde *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* zu spielen.

Wählen Sie LOAD, um einen gespeicherten Spielstand zu laden.



EINSTELLUNGEN DER SPIELUMGEBUNG

Bei The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest können Sie die Lautstärke und die Balance der Audio-Wiedergabe einstellen.

Der Lautstärkeregler

Die Cursortaste nach OBEN regelt die Laustärke hoch, mit der Cursortaste nach UNTEN stellen Sie die Audio-Ausgabe leiser.

Die Audio-Balance

Mit der Cursortaste nach RECHTS stellen Sie die Sprache lauter und die Musik leiser. Bei der Cursortaste nach LINKS wird die Musik lauter und die Sprachausgabe leiser.

SYMBOLE

The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest ist so konzipiert, daß es mit einem Ein-Knopf-Zeigegerät gespielt werden kann - also etwa einer Maus. Um im Haus herumzulaufen, brauchen Sie nur den animierten Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Das Haus birgt eine Reihe psychokinetischer Kontaktpunkte. Wenn Sie den Cursor über einen solchen Kontaktpunkt bewegen, ändert er je nach Art des Kontaktes sein Aussehen. Wenn Sie den linken Mausknopf drücken, lösen Sie die dort schlummernden psychokinetischen Energien aus. Hier eine Liste der verschiedenen Symbole:



Das Piepser-Symbol weist Sie darauf hin, Ihr GameBook zu benutzen.




Der Zeigende Finger ist Ihr Cursor, wenn Sie das GameBook benutzen. Nicht aktive Tasten oder Kontaktpunkte werden mit einer leeren Hand dargestellt.





Die Lockenden Hände für Vorwärts, Rechts und Links ermöglichen es Ihnen, sich an einen anderen Ort zu bewegen oder sich um bis zu 360 Grad zu drehen.





Die Abwinkende Hand bedeutet, daß Sie hier nichts unternehmen können.



Die Greifende Hand ermöglicht es Ihnen, sich im Haus bestimmte Gegenstände auszusuchen.



Das Pulsierende Gehirn weist darauf hin, daß hier ein Rätsel aktiv ist.




Das Rollende Auge weist auf ein Objekt hin, das näher untersucht werden kann. Außerdem zeigt es Puzzleteile oder Spielfiguren an, die bewegt werden können.

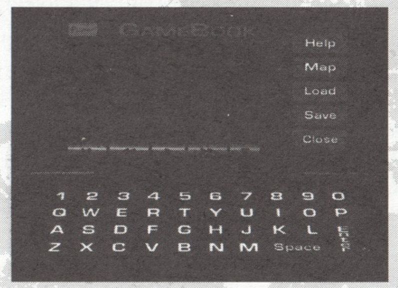


Das Pulsierende Auge erscheint im Spiel, wenn es während eines Rätsels mehr als einen möglichen Zug gibt.

ANZEIGE UND BEDIENUNG DES GAMEBOOKS

Das GameBook einschalten

Um das GameBook einzuschalten, bewegen Sie den Cursor an den oberen Bildschirmrand, bis Sie den Zeigenden Finger sehen. Drücken Sie den Mausknopf, und das GameBook erscheint. Die Steuerung des GameBook besteht aus den folgenden Elementen:



Bildschirm - Hier können Sie sich sowohl die Hinweise für die Schatzsuche in Textform anzeigen lassen als auch wichtige Handlungsteile noch einmal als Aufzeichnung ansehen. Klicken Sie auf diesen Bildschirm, um Videosequenzen abzuspielen oder um das GameBook zu schließen und zu *The 11th Hour* zurückzukehren.

Hilfe - Mit diesem Knopf können Sie sich Tips geben lassen. Ihre paranormal begabte Verbündete wird Ihnen mit wertvollen Hinweisen helfen, die Indizien der Schatzsuche zu entschlüsseln oder Rätsel zu lösen. Während der Spiele gegen Stauf wird sie Ihnen den bestmöglichen Zug zeigen.

Karte - Zeigt Lagepläne des Hauses mit dem jeweiligen Status (von drei möglichen) für jeden Raum: 1. Leer - Keine Rätsel vorhanden oder gelöst. 2. Gestrichelt - Rätsel vorhanden, aber ungelöst. 3. Ausgefüllt - Gelöstes Rätsel, Sie können das Zimmer untersuchen.

Sichern - Speichert den momentanen Spielstand an einer wählbaren Position ab. Sie können dem Spielstand einen eigenen Namen geben, entweder über Ihre Tastatur oder mit Hilfe der alphanumerischen GameBook-Tasten.

Laden - Lädt einen früher gespeicherten Spielstand.

Ende - Bringt Sie zurück zum Spiel.

Netzschalter - Schaltet das GameBook sofort aus und beendet *The 11th Hour*.

Alphanumerische Tastatur - Erleichtert die Eingabe detaillierter Namen für die gespeicherten Spielstände.

Video-Steuerknöpfe - Ermöglichen es, Szenen der Handlung, Hinweise und Landkarten noch einmal zu betrachten.

LADEN UND SPEICHERN

Um in das Haus zu einer Stelle zurückzukehren, an der Sie den Spielstand gespeichert haben, öffnen Sie das GameBook, und wählen Sie den LADEN-Knopf (LOAD) mit dem Cursor an. Sie werden dann aufgefordert, eine Zahl auszuwählen. Wenn Sie den Cursor über die Zahlen der Tastatur bewegen, erscheint der Dateiname des gespeicherten Spiels. Wenn Sie dann auf die gewünschte Datei klicken, finden Sie sich in dem Moment der Handlung im Haus wieder, in dem Sie das Spiel gespeichert haben.

Um eine solche Sicherungsdatei anzulegen, öffnen Sie das GameBook und klicken Sie auf den SPEICHERN-Knopf (SAVE). Wenn Sie den Cursor über die Zahlen der Tastatur bewegen, zeigt das GameBook an, ob diese Position frei ist oder nicht. Wenn der Cursor sich über die Nummern schon belegter Positionen bewegt, werden die Dateinamen angezeigt.

Um einen gespeicherten Spielstand zu überschreiben, klicken Sie einfach auf die Nummer, zu der er gehört. Sie können dann auch eine neue Beschreibung dafür eingeben.

ZEIT UND REALITÄT

Obwohl Sie als Carl Denning innerhalb des Anwesens bleiben, nehmen doch innerhalb wie außerhalb dieser physikalischen Grenzen dramatische Ereignisse ihren Lauf.

Der Titel *The 11th Hour* deutet ja schon an, daß dieses Spiel Ihnen Streiche spielt in Bezug auf die Zeit. Alle dramatischen Ereignisse außerhalb des Hauses passieren in der Vergangenheit. Geschehnisse innerhalb der Mauern spielen sich, von Ihrem Standpunkt aus gesehen, bis zum letztendlichen Moment der Wahrheit in Echtzeit ab.

Im Spiel existiert eine faszinierende Überlappung zwischen verschiedenen Ebenen der Realität. Sie werden Zeuge von vergangenen Ereignissen, während Sie an den Konsequenzen in der Gegenwart mitwirken.

Das Drama entwickelt sich stufenweise. Am Ende jeder Stufe schlägt die alte Uhr in der Eingangshalle mysteriös die volle Stunde. Die Zeit läuft Ihnen immer schneller davon, während die Ereignisse beginnen, sich zu überschlagen, und schließlich, zur 11. Stunde, zum furiosen Finale ansetzen.

Doch am Ende sind SIE es, der die letzte Entscheidung treffen muß, bevor es Zwölf schlägt. Sie werden über Ihr Schicksal entscheiden, zum Guten oder zum Bösen.

DIE SCHATZSUCHE

Sobald Sie sein Haus betreten, wird Sie Stauf herausfordern, sein ungewöhnliches Haus zu erforschen, indem er Ihnen über Ihr GameBook eine rätselhafte Mitteilung schickt.

Jede solche Nachricht deutet, wenn sie erst einmal entschlüsselt ist, auf einen der Gegenstände im Haus hin.

Während Sie das Haus untersuchen, können Sie interessante Gegenstände einfach anklicken. Einige „öffnen" sich dann und geben den Blick frei auf weitere Gegenstände, die darin verborgen sind. Nach einer Weile werden Sie sich im Haus ganz gut auskennen und wissen, wo jeder der vielen Gegenstände im Haus seinen Platz hat. Um effektiv und erfolgreich zu sein, sollten Sie sich alle Fundorte von Gegenständen merken.

Sobald Sie einen Gegenstand gefunden haben, sehen Sie einen kurze Vision der Vergangenheit (mit Hilfe der Video-Steuerknöpfe unter dem Bildschirm des GameBooks).

Wählen Sie klug aus, welche Gegenstände Sie in Staufs Haus auswählen. Einfach wahllos herumzuklicken, das schwächt Ihre Verbindung mit Ihrer Verbündeten und schränkt so vielleicht deren Möglichkeiten ein, Ihnen später zu helfen.

DIE RÄTSEL

Zu Beginn können Sie nur gewisse Räume betreten, und nur wenige Gegenstände stehen Ihnen für Staufs makabre Schatzsuche zur Verfügung.

Wie können Sie nun Ihre Suche auf die vielen anderen Gegenstände ausdehnen, die in den verlassenen Gemachen auf Sie warten?

In den Räumen finden Sie Rätsel, mit denen Stauf Sie herausfordert. Während Sie ein Rätsel nach dem anderen lösen, werden Sie feststellen, daß einige der Gegenstände sich jetzt plötzlich aus der Nähe betrachten lassen und vielleicht sogar genau das sind, was Sie suchen sollen.

EIN SPIELCHEN MIT STAUF

Am Ende jeder Spielstunde können Sie Ihre Fähigkeiten mit denen von Stauf messen.

Wenn Sie das Spiel gewinnen, dürfen Sie sich die Ereignisse der letzten Stunde (und mehr) im Zusammenhang anschauen. Die Knöpfe der Videosteuerung sind aktiv, und Sie können sich das Material beliebig oft und lange anschauen. Diese Aufarbeitungen des Materials sind als Zusammenfassungen gedacht, in denen die Story als fortlaufende Handlung erzählt und durch neues Material ergänzt wird. So ergibt sich der dramatische Hintergrund für die nächste, spannungsgeladene Stunde.

IHRE PARAPSYCHOLOGISCHE VERBÜNDETE

Sie haben eine parapsychisch begabte Verbündete, die Ihnen in der Not helfen wird, Staufs hinterlistige Rätsel zu lösen, seine Spielchen zu gewinnen und ihn zu besiegen. Als letzte Möglichkeit wird Sie Ihnen sogar anbieten, die Rätsel ganz für Sie zu lösen oder ein Spiel für Sie zu spielen.

Indem Sie jedoch ihre Hilfe annehmen, zehren Sie an ihren psychischen und technischen Reserven. Dadurch wird Stauf immer stärker, während die Stunden voranschreiten, und das Maß an Hilfestellung, das sie ihnen bieten kann, immer geringer.

HILFE BEI PROBLEMFÄLLEN

Wenn *The 11th Hour* nicht starten mag, wenn Sie 'go' eintippen...

Wenn GO nicht Ihre Systemkonfiguration entdeckt und automatisch *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* gestartet hat, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder entspricht Ihr Rechner nicht den Systemanforderungen für dieses Spiel, oder Ihre Hardware-Bauteile arbeiten nicht konfliktfrei zusammen.

Wenn das animierte GROOVIE-Logo erscheint, danach aber der Rechner abstürzte, bevor das nächste Logo erscheint, könnte es sich um einen DMA-Konflikt zwischen Ihrer MIDI-Hardware und einem anderen Bauteil handeln. Ändern Sie die Jumper-Einstellungen, und starten Sie „GO" erneut.

README-Datei

Dies ist eine wichtige Textdatei, in der all die Last-Minute-Informationen stehen, die zur Zeit der Handbuch-Drucklegung noch nicht verfügbar waren. Bitte lesen Sie diesen Text gut durch, er könnte wichtige Daten zu Hard- und Software-Kompatibilität enthalten.

Digitale Audio-Hardware nicht richtig konfiguriert

Wenn Sie diese Fehlermeldung sehen, müssen Sie das Installationsprogramm SETSOUND.EXE laufen lassen, um Ihre PCM-Soundoptionen richtig einzustellen. Tippen Sie bei der Eingabeaufforderung des CD-ROM-Laufwerks, in dem eine *The 11th Hour*-CD liegt, einfach „go". Sie können SOUNDSET.EXE auch direkt vom SYSTEM-Unterverzeichnis der CD aus starten.

The 11th Hour läuft nicht ohne eine kompatible Soundkarte!

Vesa 2.0

The 11th Hour benötigt den Vesa-2.0-Standard und liefert einen speicherresidenten Treiber dafür gleich mit, der jedesmal automatisch mit *The 11th Hour* gestartet wird. Bitte lassen Sie sich dafür als Anwender registrieren.

Falls die automatische Konfiguration den Vesa-Treiber nicht laden kann, müssen Sie eventuell den universellen Treiber UNIVBE auf Ihrer Festplatte installieren. Geben Sie im VESA-Unterverzeichnis der CD einfach INSTALL ein, das kopiert den Treiber auf die Festplatte und richtet ihn ein.

Der Ton bricht zusammen

Wenn Sie *The 11th Hour* mit einem Multitasking-Betriebssystem wie Windows 95 laufen lassen und die Soundausgabe bricht ab, müssen Sie das System eventuell im MS-DOS-Modus neu starten und The 11th Hour von dort aus laufen lassen Vielleicht ist aber auch Ihre Hardware einfach nicht schnell genug, um den gewaltigen Datenstrom von der CD zu verarbeiten. *The 11th Hour* versucht das auszugleichen, indem das Programm die Anzahl der Bilder pro Sekunde verringert.

Die Pflege Ihrer CDs

Wie jede andere CD sollten Sie auch Ihre Kopie von *The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest* vor Kratzern, Staub und Fingerabdrücken bewahren.
Staubpartikel und ähnliche leichte Verschmutzungen lassen sich durch Abpusten (überkreuz) der betroffenen Stellen entfernen. Preßluft ist sehr gut geeignet dafür. Um Flecken und Fingerabdrücke zu entfernen, eignen sich handelsübliche CD-Reiniger, solange die CD von innen nach außen in einer geraden Linie gesäubert wird.
Noch ein Sicherheitshinweis: Reinigen Sie Ihre CDs auch in Härtefällen niemals mit einem Schweißbrenner. Das stellt nicht nur eine potentielle Gesundheitsgefährdung dar, sondern läßt auch Ihre Garantieansprüche schlagartig verfallen.

Wenn nichts mehr hilft...

Wenn Ihre Kopie von *The 11th Hour* trotz allem technische Probleme hat, überprüfen Sie zuerst noch einmal den Produktaufkleber, um sicherzustellen, daß Ihre Rechner-Konfiguration zu den aufgeführten Systemanforderungen paßt.
Sie können den Kundendienst von Virgin Interactive Entertainment anrufen oder uns schreiben:

PRODUCT SERVICE

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine Service-Hotline unter der Rufnummer 040 39 11 13, die von Montag bis Donnerstag zwischen 15 und 20 Uhr besetzt ist. Hier stehen Ihnen Mitarbeiter für Reklamationen zur Verfügung und versuchen, Ihnen bei Spielproblemen weiterzuhelfen. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unter der Nummer 040 39 08 160 rund um die Uhr unsere Mailbox mit Tips+Tricks, Updates und Patches erreichen.

Austausch defekter Disks/CD´s

Sollten Sie über eine defekte Diskette oder CD verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum kostenlos um. Schicken Sie uns in diesem Fall einfach Ihre defekte Disk/CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbelegs in einem einfachen Umschlag. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an.

Senden Sie uns nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, müssen Sie sich damit an Ihren Händler wenden, von dem Sie dieses Produkt ursprünglich erworben haben. Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Antwortpostkarte mitzuschicken.

Ihre Disketten/CD´s schicken Sie an:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstraße 16 B
22765 Hamburg

DAS 11TH-HOUR-TEAM:

Konzept und Design	Rob Landeros
Original-Design	Graeme Devine und Rob Landeros
GROOVIE Creation & Design	Graeme Devine
Produzent	James Yokota
Verantwortlicher Produzent	Kellyn Beeck
Leitung Grafik	Robert Stein III / AniGraF/X
Story und Drehbuch	Matthew Costello
Drehbuch und Regie	David Wheeler
Programmierer	Preston Moser
	Monty Zukowski
	Patrick Hayes
	Jan Paxton
	Shousuke Ogawa
	Rich Rempel
	Mike Gator
Zusätzliche Skripts	Aaron Greene
	Jerod Bennett
	Bryan Saint Germaine
Art Director	Rob Landeros
Leitung Computergrafik und Effekte	**AniGraF/X**
	Robert Stein III
Trilobyte-Künstler	John Gaffey
	Ken Nash
	Carl Jackson

Zusätzliche Grafik	**CyberROM Technologies**
	Verin Lewis (Operational Director)
	Andy Anderson (Artistic Director)
VP Marketing	Jane Le Fevre
Video-Produktion	Full Circle Communications
	Howard Schreiber (Producer)
	in Zusammenarbeit mit
	Freedom Productions
Sound-Bearbeitung	Sherman Archibald
	Sirius Productions
	Waldo Thompson
	in Zusammenarbeit mit
	Teknifilm/Vaughn
Sound System	**Miles Design**
	John Miles
Produziert von (Virgin)	Neil Young (VP Produktentwicklung)
	Scott Russo (Ausführender Produzent)
	Mike Glosecki (Producer)
	Jeff Buccellato (Co-Produzent)
	Chris Archer (Produktionsassistenz)

Qualitätssicherung (Virgin):	
QA Manager:	Dave Maxey
Leitung:	Chris McFarland
Leitung der Analyse:	Chad Soares
	Scott Manning
	Mick Love
	Paul Shoener
	Mitch Feldman
Übersetzungsbetreuung bei Virgin	
	Keith Arem
	Robb Hart
	David Fries
Produktionsassistenz und logistische Unterstützung	
	Dianne Moses
	David Leuhmann
Robin Morales' Tagebuch	Matthew Costello
Handbücher	James Yokota
	Lisa Marcinko
Spirituelle Unterstützung	Andy Kessler
Katze	Scruffy

Besonderer Dank an...

Geri Landeros, Lori Devine, Glen Moses, Wendy Gaffey, Hindey Moser, Jennifer Moser, Ida Granger, Jason Granger, Cathy Yokota, Dana Stady, Lisa Greene, Jill Dixon.

Europäische Produzentin — Sacha Tait
Europäische Grafik und Verpackungs-Koordination — Matthew Walker

The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest Soundtrack Album — von George Alistair Sanger, The Fat Man

1. The Final Hour, Hawaiian
2. The Final Hour
3. Infernal Melody
4. In Front of Doc's
5. Hey, Conductor
6. Big Ol' Outro
7. The Game, Hawaiian
8. Mr. Death

Bei den folgenden Stücken:
Final Hour, Hawaiian, The Final Hour, In Front of Doc's, Boogity, The Game, Hawaiian

Gesang:	Jeff Dodds
Cousin Ernie:	The Fat Man
Gitarre:	Joe McDermott
Steel Guitar:	John Ely
Bass:	K. Weston Phelan
Schlagzeug:	Dave Sanger

Bei *The Final Hour*:

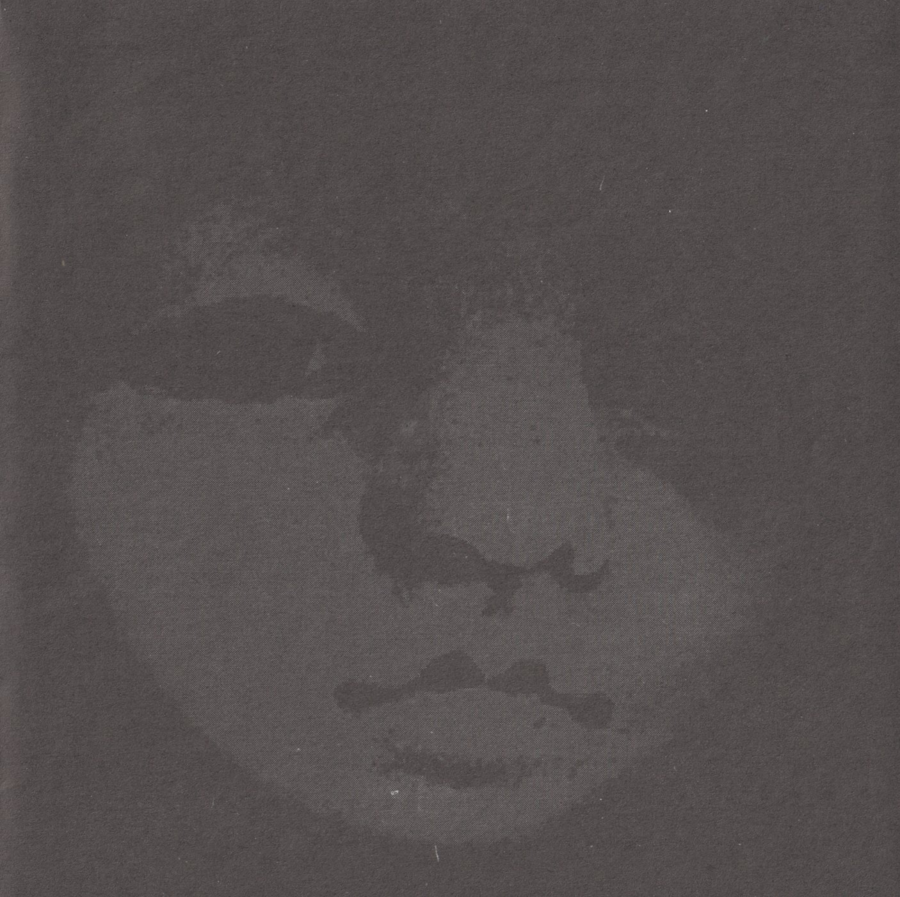
Gesang:	The Fat Man
Hintergrundstimmen:	Team Fat
Antwort-Stimmen:	Robert Harrison
Telefonnachricht:	Teresa Avallone
Aufnahmeingenieur:	Dave Govett
Stimmen produziert von:	K. Weston Phelan

Bei Big Ol' Outro:

Toningenieur:	Ben Blank
Tonstudio:	Ben Blank Audio
Mischer:	Joe McDermott
Virtuelle Stimme:	Jeff „Ironhead" Dodds

The 11th Hour: The sequel to The 7th Guest
wurde mit dem „Groovie"™-System von Trilobyte Inc. geschrieben.

DEDICATED IN MEMORY OF
CATHY BARTZ TODD









Virgin Interactive Entertainment GmbH Borselstrasse 16b 22765 Hamburg Germany.